

N°140

TOUTE L'ACTUALITE DU MONDE ATARI !



4€ - Printemps 2006

http://stmagazine.org

Exceptionnel : 40 pages !

- Pooz : le test fleuve !
- Reportages : STRash microparty et Alchimie V
- Programmer votre console Jaguar !
- La fin de notre dossier Portfolio
- Et toujours nos rubriques habituelles : démos et merveilles, actualité logiciels, revue de presse, etc.

EDITORIAL



Tout d'abord, nos plus sincères excuses pour le retard occasionné à votre STMag favori. Il aurait dû sortir en février, le voici arrivant tout fébrilement en juin. Première conséquence, STMag 141 ne sortira qu'à la rentrée de septembre. Pas de numéro d'été donc. Deuxième conséquence : le site n'a pas trop bougé ces derniers mois.

Troisième conséquence : certaines informations sont devenues caduques comme celle annonçant l'Atari Connexion au mois d'avril !

Cependant, prochainement, nous mettrons en place une rubrique actualités contenant des news fraîches, récentes, afin que vous puissiez être tenus au courant de tout ce qui gravite autour de vos ordinateurs favoris, sans nécessairement attendre de lire STMag. Et ce en français comme en anglais !

Ce numéro 140 ne vient pas seul, une disquette l'accompagne ! Pour Noël 2004, il s'agissait de se prélasser devant deux sympathiques demos, Cette fois-ci il s'agit de s'activer et de développer ! Un grand merci à l'équipe de Jagware.org pour le partenariat mis en place permettant à tous de connaître leurs productions assurément très prometteuses.

Hormis ce petit plus, STMag reste fidèle à lui-même. Vous serez donc ravis de retrouver nos rubriques habituelles et toujours aussi denses ! Le contenu fait la part belle à l'actualité autour de nos machines favorites, à leur "recyclage" sur la scène musicale, aux manifestations passées et à venir.

Merci à vous tous chez lecteurs de nous suivre avec intérêt.

Toute l'équipe de ST Magazine nouvelle génération vous souhaite une bonne lecture !

RayXambeR

SOMMAIRE

ST-MAG n°140

ST Magazine Nouvelle Génération n°140 - Printemps 2006. Prix : 4€. STMagazine est réalisé par l'association RayXambeR. Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis alias RayXambeR. Participants hyper-actifs : Didier Briel, Paul Caillet, Arnauld Chevallier, Thierry Milood (Tmi), Pascal Ricard (Rix), Stéphane Perez (Strider), Pierre Tonthat (Rajah), sans oublier GT Turbo et Xerus ! Et bien entendu Morgan Le Guludec alias Odie_one pour le maquettage de ce numéro. Merci à tous les ataristes et à tous les lecteurs assidûs de ST Magazine ! Et ça continue sur Internet :

http://stmagazine.org
http://www.revival.free.fr

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Et profitez-en pour nous laisser un petit mot sur notre livre d'or, ça fait toujours plaisir.

Couverture : photo d'Odie_one prise le samedi à l'AC2006. Présentation de la JagCF sur Jaguar par SCPCD



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

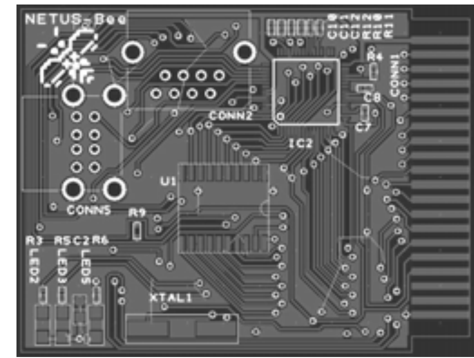
Les 15 ans de Calamus

Sorti le 24 mai 1991, Calamus s'est imposé dans le domaine de la PAO sur Atari. Du 24 mai au 8 juin 2006, le logiciel ne coûtait que la moitié de son prix. Développé par DMC, il fut revendu à MGI en 1995, puis à Roxio en 2000 et enfin à Invers Software en 2002. Bien que la version TOS native soit toujours développée, l'équipe d'Invers Software a l'ambition de créer une version Mac OS X native, appelée iCalamus. Vous trouverez de plus amples informations sur cette page : *www.calamus.net/us/ticker/2006/060524_2.php*



Réseau et USB pour ST

Lyndon Amsdon, bien connu pour son adaptateur EtherNEC, a commencé un nouveau projet en 2006. NETUS-Bee est le nom d'une nouvelle interface qui se branchera sur le port cartouche de toute la gamme ST. Il s'agit d'apporter un port Ethernet et un port USB à nos machines. La partie Ethernet est basée sur la puce RTL8019AS (comme dans l'EtherNEC) et la partie USB est basée sur la puce ISP1160 (comme dans l'EtherNAT), l'avantage est que les pilotes



existent déjà. Ses dimensions seront de 4,7 par 6,5 cm et elle possèdera des leds pour signaler l'activité du réseau. La date de sortie est encore inconnue, mais le projet avance vite comme vous pouvez le constater sur le site de Lyndon Amsdon : *http://hardware.atari.org/netusbee/index.htm*

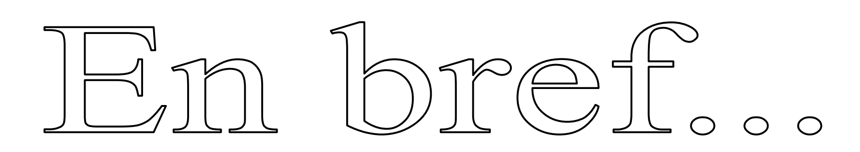
Deux projets hardware de lecteurs de disquettes

Marre des disquettes illisibles et des lecteurs capricieux ? Des ataristes tentent de trouver une solution.

Le premier projet est signé Jace du groupe STKnights.

Son nom : USB Virtual Disk Drive. Il permettra de charger une image disque MSA depuis un PC ou Mac vers le port cartouche d'un ST ou Falcon. A suivre sur ce site : *http://stknights.free.fr/hardware.php?category=3*

Le second projet est un émulateur



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

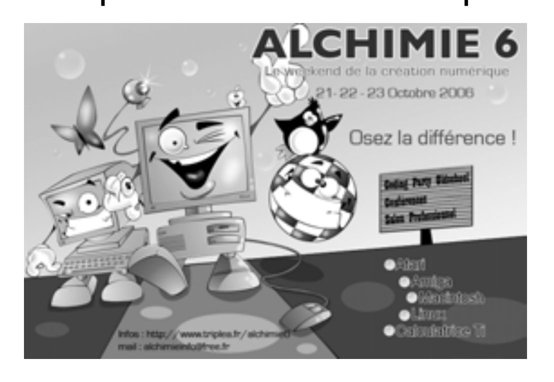
de lecteur pour ST et Amiga. Il s'agit d'un montage composé d'un circuit imprimé et d'un port parallèle. Il se branche sur la nappe interne à la place du lecteur d'origine. Côté PC, il se branche sur le port parallèle à la vitesse de 2 MBits/s. Un projet intéressant à découvrir sur *http://jeanfrancoisdelnero.free.fr/floppy_drive_emulator/index.html*

Fading Twilight 10

Le dizième CD de la série Fading Twilight propose plus de 600 musiques composées par les acteurs de la scène Atari. A télécharger sur http://fading-twilight.atari.org/

Alchimie VI

Du samedi 21 au lundi 23 octobre, l'association Triple A organisera la sixième édition de l'Alchimie à Tain L'Hermitage (Drôme). Cette manifestation comportera des conférences, une coding party et un salon Amiga. Les repas sont inclus dans le prix



d'entrée et il sera possible de dormir sur place. Le site officiel : *http://www.triplea.fr/*

Archive SNDH mise à jour

L'archive contenant des musiques au format SNDH a été complètement recréée à partir de zéro. Elle contient 2246 fichiers pour un total de 4783 musiques, de quoi en avoir pour plusieurs jours non stop ! Il existe des logiciels pour rejouer ces musiques sur presque toutes les plates-formes actuelles, et bien entendu sur ST et Falcon. Le lien: http://sndh.atari.org/

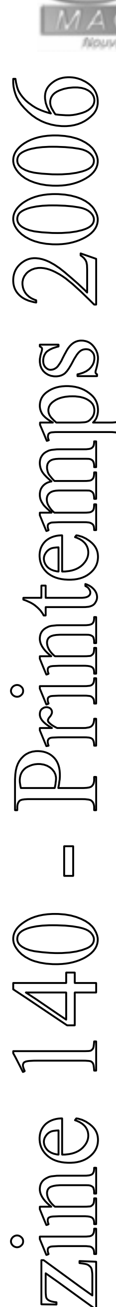
Gorf sur Atari ST ?

Gorf Classics est l'adaptation d'un jeu d'arcade sorti récemment sur Jaguar CD. Ce jeu, qui ne semble pas exploiter à fond les capacités du fauve, a une chance d'être adapté par ses auteurs sur Atari ST ! Nous aurons donc dans le futur une adaptation de l'adaptation ! Preuve en est que le jeu sous-exploite la Jaguar puisqu'une adaptation ST est envisagée.

Jouer en ligne en Java

A condition d'avoir une ligne ADSL et un Mac ou PC, jouer en ligne sur de vieux jeux des années lointaines est possible,





Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

et cela se passe ici : *www.1980-games.com*
Voici une info qui fera revivre de vieux souvenirs, pour certains !

EtherNAT et CT60

Selon un communiqué relayé par Rodolphe Czuba, les concepteurs de la carte EtherNAT ont testé leur produit avec un 060 overclocké à 97 MHz. Lors d'un transfert de fichiers depuis un PC vers un Falcon, la vitesse atteinte était de 2,7 Mo/s. Ils ajoutent que le Falcon était parfaitement stable. Rodolphe ajoute que la stabilité et la vitesse de l'ensemble CT60 + EtherNAT varient en fonction de la tolérance du 060 et de la SDRAM. Pour information, l'EtherNEC plafonne à 400 Ko/s avec un 060 à 66 MHz.

Atari en baisse

La filiale d'Infogrames Entertainment a accusé une perte nette d'environ 25 millions de dollars au cours du trimestre clos le 30 septembre dernier, contre une perte de 17 millions un an plus tôt. Cela s'explique principalement par une chute de 44% des ventes pour avoir lancé moins de titres dans l'attente de la sortie des nouvelles consoles. Voilà pour les boursicoteurs. Mais aux dernières nouvelles, la marque se maintient toujours aussi bien dans le coeur des Ataristes de la première heure (les vrais !) et c'est bien là l'essentiel.

Partageur d'écran avec plusieurs ordinateurs VGA

Si vous n'utilisez qu'un écran et que vous possédez plusieurs ordinateurs, il existe un boîtier répartiteur sur lequel se branchent l'écran et les ordinateurs. Il suffit ensuite de tourner un bouton pour passer de l'un à l'autre. Ce boîtier, vendu chez Conecticplus, possède aussi des prises clavier PC. Prix 18 Euros. Les adresses : *www.conecticplus.com* ou *www.komelec.biz*



Strider (sperez@free.fr).


Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

Lethal Xcess Jukebox

Pour les fans de ces jeux mythiques que sont Wings of Death et Lethal Xcess, il est possible de télécharger légalement et gratuitement les musiques du jeu au format MP3 avec, en prime, la jaquette du CD. Disponible sur : *www.edv-rudolf.de/lethal-xcess/jukebox.htm*



27 CD pour pas cher

Pas moins de 27 CD pour 4 euros pièce sont disponible sur ce site, qui se présente comme un bureau ST tout en vert. Ils contiennent des freewares et sharewares en tout genre et des documentations, pour ST et Falcon. Le paiement se fera par Paypal. Le lien : *www.atari.st/content.php?type=t&file=stcds*

(NDLR : quelques uns de ces CD contiennent des logiciels piratés)

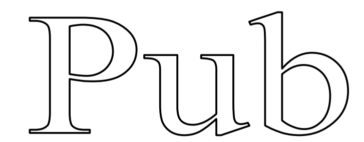
Ca ira !

Pour l'anecdote : Ca Ira, l'opéra de Roger Waters et Etienne Roda-Gil est sorti hier en France. La version anglaise contient un DVD making-of, dans lequel on voit Waters et Roda-Gil écouter des démos devant un Atari ST !

(information non vérifiée provenant de fcsa)

Hyper Active

La plupart des applications Atari modernes sont fournies avec un fichier d'aide hypertexte au format HYP, lequel peut être lu par ST-Guide ou HypView. Il arrive que l'on doive lire ces fichiers HYP sans avoir d'Atari sous la main : c'est ici que le site d'Hyper Active s'avère être très utile. Cette "moulinette" développée en PHP permet de transformer des fichiers HYP en pages HTML classiques, et donc



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

lisibles depuis n'importe quel ordinateur. Cerise sur le gateau : une multitude de fichiers HYP déjà convertis sont présents sur le site. Une très belle initiative de Frédéric Fouche et de Lonny Pursell. A consommer sans modération sur :
http://atari.coazter.com:81/

Revival ST

Il s'agit d'un CD audio contenant 14 hits de l'Atari ST remixés par plusieurs artistes. Les compositeurs des musiques d'origine sont très connus sur ST, citons entre autres Scavenger, Jochen Hippel (Mad Max) et David Whittaker. Son prix de vente est de 9,99 livres sterling (soit environ 15 euros). Pour de plus amples infos, visitez :
www.c64audio.com





Devant le succès grandissant de la Jaguar Connexion, il y avait trop de monde à accueillir dans la salle de Congis-sur-Thérouanne. Ainsi il fallait refuser des inscriptions ! La scène atariste, qui gardait 50% de surface aux JC, se voyait de ce fait moins fréquentée par les visiteurs. Une solution simple fût donc prise par les membres de l'association Retro-Gaming Connexion : scinder en deux la Jaguar Connexion en :

- **Atari Connexion** : a eu lieu les 22 & 23 avril 2006, cette manifestation se veut 100% atariste (ordinateurs et consoles) et s'est déroulée à la salle de Congis (lieu habituel de l'ex Jaguar Connexion). Cela a consisté un retour aux sources puisque l'idée de départ était de rassembler des passionnés ataristes dans un esprit convivial. C'est près de 50 personnes qui se sont données RDV. On pouvait y croiser Rodolphe Czuba, Benoit Fernandez ou encore les équipes de Jagware et Cerebral Vortex qui ont présenté la future cartouche Jaguar pour utiliser des cartes flash.
- **RetroGaming connexion** : comme son nom l'indique cela concernera le *retrogaming* mais l'éclectisme sera de rigueur, à l'image de votre ReVival favori !

Strider (sperez@free.fr).


Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR



Nouvelles versions

STj 1.11

Un logiciel assez surprenant car il ne nécessite pas d'écran. Il est dédié aux DJ et fans de musiques soundchip. Cette nouvelle version apporte une meilleure compatibilité avec le Falcon, le TT et la CT60, une meilleure attribution des touches, etc. Disponible sur http://files.dhs.nu/files_msx/stj_111.zip

PmDoom, PmHeretic et PmHexen 0.52

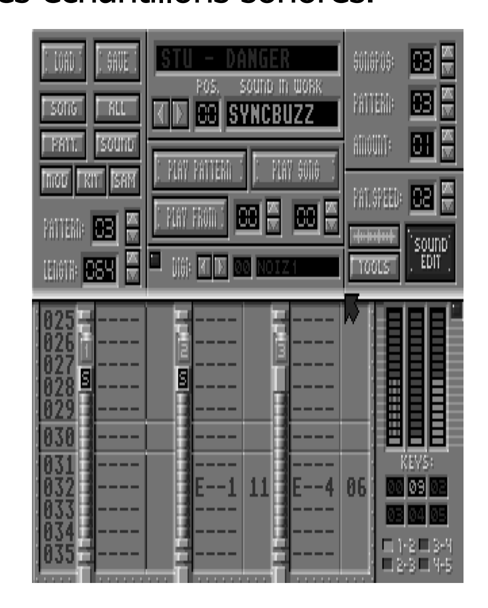
Patrice Mandin dispose désormais d'une CT60, cela va lui permettre de corriger des bugs qui n'apparaissaient pas sous ARAnyM. C'est déjà le cas avec les versions 0.52 de Doom, Heretic et Hexen puisqu'il devrait être possible d'y jouer en réseau. L'adresse : http://pmandin.atari.org/

SDL 1.2.10

Patrice continue sur sa lancée et propose une nouvelle version de SDL sur Atari. Les modifications concernent principalement la gestion de la souris et du clavier.

MusicMon 2.5d

Une importante mise à jour avec la version 2.5 de cet éditeur de musique soundchip. MusicMon permet d'obtenir des sons "SID" plus riches, d'avoir jusqu'à deux canaux pour les échantillons sonores, la possibilité d'exporter en SNDH, un nouveau mode MIDI multitimbral, etc. A noter qu'une autre archive contient tout ce qu'il faut pour démarrer, notamment des instruments et des échantillons sonores.



Le programme : *http://files.dhs.nu/files_msx/mm25d.zip*
Les données : *http://files.dhs.nu/files_msx/mm2_data.zip*

Eureka 6.05

Cette nouvelle version améliore les outils SCR_DMP.ACC et



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

IMG_SHOW.PRG ainsi que l'exportation de scripts pour Persistence Of Vision. Comme d'habitude il existe une édition standard, une édition pour 68020 et plus, et même une version "lite" qui tient sur une disquette de 720 Ko. L'adresse : http://eureka.atari.org

MyMail 1.87

Quelques modifications mineures dans le programme, le fichier ressource et la documentation. A télécharger sur *http://erikhall.mine.nu/~erikhall/programs/mymail.html*

GSLIB 0.5.1

Il s'agit d'une librairie en C permettant d'inclure le protocole GemScript dans vos applications. Elle fonctionne avec Windom 2.0.0. Le site : *http://perso.wanadoo.fr/arnaud.bercegeay/*

TeraDesk 3.81

Beaucoup de bugs corrigés dans cette version. TeraDesk reconnaît le préfixe "https:" des objets réseau. A télécharger sur *http://solair.eunet.yu/~vdjole/teradesk.htm*

zTask 1.0

L'auteur de Zview est de retour avec un nouveau gestionnaire de tâches. Il montre l'usage en temps réel de l'occupation du processeur et de la mémoire pour chaque processus. Ne fonctionne que sous MiNT. A découvrir sur *http://zorro.arcadia-crew.com/*

HDDRIVER : doc anglaise

Uwe Seimet nous informe que la version anglaise de la documentation de HDDRIVER 8.1x est disponible à l'achat sur son site : *http://www.seimet.de/hddriverprices_english.html*

AtarICQ 0.168

Cette nouvelle version apporte quelques nouveautés, dont l'utilisation des nouvelles fonctionnalités de XaAES. A essayer sur www.ataricq.org

MyAES 0.81

Cette version apporte quelques correctifs par rapport à la version 0.80a. Disponible sur : http://myaes.lutece.net/

ExtenDOS 4.03

Cette version 4.03 corrige un bug dans le XFS pour MiNT. Un patch pour les versions antérieures est disponible ici : *www.anodynesoftware.com/e4/updates.htm*

Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

Calamus et PSD

Le driver import de fichiers PSD dans Calamus vient de subir une mise à jour et passe en version 2.10. Ce driver propose donc de gérer les fichiers natifs du célèbre Photoshop. Et ainsi conserver les masques et autre canal alpha (transparence) inhérents à ce monstre de la retouche d'images qu'est le logiciel de Adobe. Son prix : 49 euros et seulement 19 euros en cas de mise à jour. Le site : *www.calamus.net/us/modules/psd.php*
A noter qu'au sujet de Calamus SL 2006 est sorti la "révision" R2.

Résolution de Sudoku

Guillaume Tello a publié la première version d'un outil pour aider à résoudre des grilles de Sudoku. Il souhaite obtenir des rapports de bugs et de l'aide pour améliorer le programme.

Windom 2.0.0

Windom 2 est disponible. D'après les dires de son auteur, Arnaud Bercegeay : "C'est une librairie C pour développer facilement de belles applications GEM. J'espère que cela donnera envie aux développeurs de nous créer de jolies applications pour notre plateforme."

Windom 2 supporte les fonctionnalités des nouveaux AES (XaAES et MyAES) et devrait exploiter la protection mémoire de MiNT sans soucis. A télécharger sur *http://windom.sf.net*

Calamus SL 2006

Calamus, le logiciel phare des compatibles ST, est de retour ! Vous trouverez de plus amples informations un peu plus loin, dans "Vite vu".

Highwire 0.3.0

Cette nouvelle version corrige des bugs qui provoquaient l'arrêt du navigateur. Le parseur CSS est amélioré, cela devrait se traduire par un meilleur rendu des pages utilisant les feuilles de style. A voir sur : *http://highwire.atari-users.net/*

SMS Plus 2006.01.21

Un émulateur Sega Master System / GameGear (consoles 8 bits) a été adapté sur Falcon CT60. Il n'en est qu'à ses prémices mais la plupart des jeux (sous images de roms) semblent fonctionner. A noter qu'il ne peut s'exécuter avec les cartes



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

graphiques, n'utilisant pas la SDL. La plupart des jeux tournent presque à la vitesse d'origine avec un 060 à 66 MHz. Sonic sur Falcon, jouabilité exemplaire et fluidité impressionnante ! Le lien : *http://hem.passagen.se/shoggoth/sms/*

GemGT2 1.11

Il s'agit d'un logiciel pour rejouer les musiques composées à l'aide de Graoumf Tracker. Cette version apporte la compatibilité avec la CT60. A télécharger ici : *http://files.dhs.nu/files_msx/gemgt2.zip*

Graoumf Tracker 0.8890

Côté nouveautés, on appréciera la compatibilité CT60 et la possibilité de revenir temporairement sous GEM. Le logiciel pose quelques problèmes avec MiNT, lesquels seront rapidement résolus, selon l'auteur. Le lien direct : *http://files.dhs.nu/files_msx/gtk8890.zip*

ARAnyM : Pack 3D

Le Pack 3D est une archive contenant tout ce qu'il faut pour utiliser des logiciels d'imagerie sous ARAnyM. Il est l'oeuvre d'Emmanuel Baranger, avec la coopération de François Le Coat et Olivier Landemarre. A télécharger pour Windows, Mac OS X ou Linux : *http://helijah.free.fr/Pack_3D/Pack_3D.html*

Frodo

Frodo est un émulateur du Commodore 64 pour Falcon CT60. Les joysticks ne sont pas supportés et le son est très mal rendu. A ce propos, une prochaine version devrait utiliser le moteur de rendu sonore de FlaySid (logiciel pour rejouer les musiques du C64). Le lien : http://hem.passagen.se/shoggoth/frodo/



mxPlay

Ce logiciel a été créé pour pallier l'instabilité de MegaPlayer sur CT60. Il peut rejouer les formats de musique suivants : ACE Tracker, Art Of Noise, fichiers MP2, MOD, XM. De plus, il est open source et son système de plugins lui assurera certainement la possibilité de rejouer d'autres formats. A télécharger sur *http://mxplay.atari.sk/*



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

GemPLAY 1.0

Ce nouveau logiciel pour rejouer des musiques reconnaît les formats Ace Tracker, MOD, Graoumf Tracker, Art Of Noise, SNDH et XLR8. Cette application GEM fonctionne sur Falcon avec 4 Mo minimum. Les musiques Graoumf Tracker ne sont pas rejouées en raison d'une instabilité sur CT60. A découvrir ici :
http://yescrew.atari.org/

Zview beta 7

Le rendu des documents PDF est amélioré, avec la possibilité de zoomer sur les pages. Zview reconnaît les informations EXIF incluses dans certains fichiers JPEG (par exemple ceux issus des appareils photo numériques). Et bien d'autres nouveautés et corrections de bugs sont au rendez-vous. A noter qu'il existe une version spéciale pour MagiC. A télécharger sur
http://the.zorro.free.fr/

MaxYMiser DMA 1.14

Quelques améliorations mineures et corrections de bug pour la nouvelle version de cet éditeur de musiques soundchip. A essayer sur
http://files.dhs.nu/files_msx/mym_v114.zip

Wolfenstein 3D 0.8

Nous signalions dans le dernier STMag la sortie de la version 0.5 de cette impressionnante adaptation de Wolfenstein 3D. Nous passons directement à la 0.8, les versions intermédiaires n'ayant pas été rendues publiques par son auteur (Ray/tscc). Le jeu est désormais parfaitement jouable et inclut menus, musiques, bruitages et surtout 6 niveaux complets. L'adresse de téléchargement n'a pas changé :
http://people.freenet.de/ray.tscc/wolf3d.htm
En revanche, le soft pèse à présent 1.75 Mo !



EmuTOS 0.8.1

Il s'agit d'un TOS alternatif et open source dédié aux émulateurs. Cette version apporte principalement des correctifs. A télécharger sur :
http://emutos.sourceforge.net/en



Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

Hatari 0.80

Hatari supporte l'émulation du STE (palette étendue, shifter, hardscroll, son DMA et nouveaux ports joysticks). Ce n'est pas tout : cette nouvelle version supporte aussi les joysticks sur port parallèle et permet d'avoir jusqu'à 14 Mo de RAM (au lieu de 4). Le site : *http://hatari.sourceforge.net*

GFA-Basic Editor 1.30

Après quelques modifications mineures, cette version est disponible sur *http://www.bright.net/~gfabasic*

A noter que l'auteur met à jour son blog régulièrement. On y apprend les nouveautés des prochaines versions. A lire ici : *http://gfabasic.blogspot.com*

GEMlib 0.43.6

La librairie GEM d'Arnaud Bercegeay a subi quelques corrections mineures. A télécharger sur *http://arnaud.bercegeay.free.fr/gemlib/*

JayMSA 1.08

Cet utilitaire de gestion des images disques a été corrigé pour fonctionner parfaitement sous MiNT. De plus, il est maintenant disponible gratuitement sous la forme d'un freeware. Le lien : http://jaysoft.atari.org/

GemMOD 0.85

GemMOD est un nouveau logiciel pour écouter des soundtracks 4 et 8 voies. Il est entièrement compatible avec les cartes accélératrices sur Falcon. L'adresse : http://yescrew.atari.org/

ACE Tracker 0.995

Cette version fonctionne parfaitement avec les cartes accélératrices telles que CT60 et Afterburner. Elle apporte aussi des nouveautés et corrige quelques bugs. De plus, elle contient une routine pour jouer des musiques au format ACE, à utiliser dans des démos ou des jeux. Disponible sur *http://nb.atari.org/main.php?page=productions*

MiniACE 1.0 et GemACE 1.01

Il s'agit de deux nouveaux logiciels pour écouter des soundtracks composés avec ACE Tracker. MiniACE est un logiciel minimaliste, c'est un .TTP conçu pour tourner dans une console sous MiNT. Bien entendu il est reste utilisable sous TOS et

Strider (sperez@free.fr).
Avec la participation d'Arnauld, de TMI, de Paul Caillet et de RayXambeR

MagiC. Quant à GemACE, il s'agit du même logiciel avec une interface graphique. A télécharger ici : *http://files.dhs.nu/files_msx/gemace.zip & http://files.dhs.nu/ files_msx/ miace10.zip*



Vite vu

Calamus SL 2006

Ca y est ! Calamus revient enfin ! C'est le grand saut puisqu'on passe ainsi de la SL2003 à la SL2006. Pas d'énormes changements cependant. et donc une petite déception. Cette mise à jour consiste à corriger des bugs bien entendu mais aussi et principalement en l'apparition de :

- nouveaux modules tels Document Doctor, Color Dialog Opener, Pantone Color Palettes, etc.
- nouveaux drivers concernant les images. Pas de module rtf, qu'il faudra toujours acheter à part !
- modules existants revus et corrigés en terme d'interface pour devenir des CXmy modules.

A noter que cette version ne fonctionne pas en deçà d'une résolution de 800 par 600. Il faut donc avoir de plus en plus une configuration musclée, ce qui élimine bon nombre d'ataristes. C'est malheureusement dans la logique des choses car Calamus a tout à fait raison de se vouloir multi-plateformes et essaie d'attirer les possesseurs de Macintosh sous MagicMac et de PC sous Windows. En témoignent, les captures d'écran du site, toutes faites sous Windows. Mais ne boudons pas notre plaisir puisque Calamus existe toujours sous notre environnement et cela mérite d'être salué comme il se doit.x

Cette édition 2006 devrait être disponible à la toute fin de l'année 2005. Et il est même possible de s'inscrire en tant que beta testeur. La mise à jour depuis SL 2003 n'est que de 39 euros. Par contre, pour toute version antérieure, de la 2002 à la SL93, il en coûtera 149, ce qui est une super affaire pour qui possède la SL93, tant Calamus a évolué depuis cette époque. Par contre le possesseur de SL2002 pourra tordre le nez…

Le lien Calamus 2006 : *www.calamus.net/us/ticker/2005/051031_1.php*





Strider

Une rubrique démos assez courte cette fois-ci puisque la mégadémo organisée par DHS à l'occasion des 20 ans du ST n'est pas encore terminée. Il s'agit d'une mégadémo regroupant toutes les productions réalisées à l'occasion de la compétition en ligne. Une participation qui s'annonce exceptionelle : 16 écrans, 23 musiques et 22 images. On en reparlera en détail dans le prochain numéro.

Pacemaker

Il s'agit de la démo STE réalisée par Paradox lors de la Outline 2005. Elle ne fonctionne correctement que sur STE et Mega STE. Les possesseurs de Falcon (non accélérés) verront quelques bugs visuels. Le personnage principal de la démo est Sonic, le hérisson bleu de Sega. Il est mis en scène dans plusieurs écrans. Dans l'un d'entre eux, on voit Sonic courir et ramasser des anneaux sur un parcours en 3D texturé. Côté technique, les codeurs ont tout misé sur le "chunky-to-planar". Les différents écrans proposent du bumpmapping, un tunnel texturé, un fullscreen et beaucoup d'effets à base de points.



La bande son est signée 505. Tout comme ses autres créations, elle est excellente. Les graphismes sont corrects, mais sans plus. Il leur manque un petit quelque chose pour atteindre le niveau des meilleurs créations graphiques sur ST. Nous sommes en présence d'une bonne démo STE, qui exploite bien les capacités de cette machine. Même Steem n'arrive pas à afficher correctement certains passages !

Programmation	★★★★☆
Graphismes	★★★☆☆
Musiques	★★★★★
Design	★★★★☆
Fluidité	★★★★☆
Originalité	★★★★☆

Fonctionne sur STE et Mega STE avec 1 Mo minimum.
Quelques bugs sur Falcon (non accéléré) et Steem.
A télécharger sur http://paradox.atari.org/

Démos et merveilles

Strider

Intros

A défaut de démos Falcon, passons aux intros ST. On commence par The Bits Club, avec leurs intros oldschool qui ne laissent pas indifférent. Toujours aussi étranges et colorées.

Sector One a décidé de rendre public l'écran caché de la Fantasia (cf. STMag 133). Il était tellement bien caché dans la démo que peu de gens ont dû le voir. C'est dommage car il propose un rotozoom sur 4 plans au pixel près, avec un effet de blur. Certes, ça ne tourne pas à 50 images par seconde, mais ça reste assez rapide.

Paradox, très actif en ce moment, a réalisé une intro pour annoncer la Paracon 7, une coding party allemande très conviviale qui s'est déroulée fin novembre. L'intro fonctionne sur STE, Mega STE et Falcon non accéléré. L'effet principal consiste en une série de figures 3D à base d'objets lumineux. Du texte concernant la Paracon 7 apparaît sur les côtés.



Prochains rendez-vous

Depuis les fameuses Error In Line, la coding party du week-end de Pâques est devenu une coutume chez les demomakers ataristes. Cette fois-ci, les groupes Mystic Bytes et Satantronic organisent Noise en Slovaquie, du 14 au 17 avril 2006. Elle s'adresse aux ataristes, qu'ils soient actifs sur 8 bits (XL/XE), ST ou Falcon. L'adresse :
http://www.atari.sk/noise/

Par conséquent, la Outline 2006 n'aura pas lieu en avril mais du 25 au 28 mai, aux Pays-Bas. Les organisateurs souhaitent s'ouvrir aux autres plates-formes telles que les PC, C64, Amiga et consoles. Pour plus d'informations :
http://www.dhs.nu/



Strider

Quatrième partie : l'ouverture sur le monde

Dans cette dernière partie, nous verrons ce qu'il est possible de brancher sur un Portfolio et comment transférer ses données.



Parallèle ou série ?

Le Portfolio a la particularité de posséder un bus d'extension pouvant accueillir soit un port parallèle, soit un port série. Ces extensions étant rares, et donc chères, nous vous recommandons l'acquisition d'un port parallèle. En effet, il vous sera plus facile d'imprimer vos documents directement depuis le Portfolio et d'effectuer des transferts de données vers d'autres machines. Cependant, un port série peut être utile pour se connecter à une machine distante via un modem ou un câble null-modem et grâce à des logiciels tels que Xterm2 ou Acom (tous deux disponibles ici : www.palmzip.de/palmzip/soft.htm).

A titre d'anecdote, sachez qu'il existe un autre type de périphérique qui se branche sur le bus d'extension : un port MIDI. De quoi faire le bonheur des musiciens nomades :-)

Sauvegarde des données

Nous l'avons vu dans la seconde partie : le Portfolio n'est pas très fiable côté sécurité. Pas de voyant qui indique l'usure des piles, une mémoire volatile et une durée de vie des piles des cartes mémoire très aléatoire. Il reste bien entendu la possibilité de transférer ses fichiers, vers un Atari, un Mac, un PC et même un Amiga, et nous y reviendrons plus loin. Il existe des lecteurs de disquette et des disques durs (dont le FlashDrive, d'une capacité de 20 Mo) mais ces produits sont rares. Que reste-t-il de nos jours ? Trois principales possibilités : le lecteur ZIP, les cartes PCMCIA et les cartes CompactFlash.

Inutile de présenter le lecteur ZIP, le célèbre disque dur amovible de chez Iomega. Le pilote, appelé PofoZip, est une adaptation de PalmZip pour le Portfolio. PofoZip ne reconnaît que les lecteurs ZIP100 en version parallèle. En raison d'une limitation de MS-DOS 2, chaque cartouche ZIP doit être divisée en trois partitions de 32 Mo. Le tout pour une vitesse de 5 Ko/s, ce qui est relativement correct compte tenu des capacités de la machine. Son prix est de 13 € et il peut être commandé sur : *www.palmzip.de*

Un lecteur ZIP, c'est certes pratique mais encombrant. Que diriez-vous d'utiliser des cartes PCMCIA via un adaptateur ? Il peut lire des cartes de 256 Ko à 14 Mo et ne nécessite pas de modification

Strider

hardware ou de pilote. Un tel adaptateur coûte cependant 39 euros et les cartes sont assez chères (comptez 50 euros pour la carte de 1 Mo).



Autre alternative, plus intéressante mais réservée aux maniaques du fer à souder : la possibilité d'utiliser une carte CompactFlash à la place des cartes mémoire habituelles. Deux principaux avantages : nul besoin de piles pour sauvegarder la mémoire de la carte et une capacité de stockage gigantesque. Seule ombre au tableau : il faut ouvrir le Portfolio afin d'effectuer des soudures à la fois sur le port mémoire et sur le processeur. A noter que les non-bricoleurs devront débourser 99 euros et envoyer leur machine à l'auteur de cette bidouille pour bénéficier de cette amélioration. Une page qui explique ce *hack* : www.palmzip.de/palmzip/pofo2cfe.htm

Transfert de fichiers

Rien de tel qu'une sauvegarde des données lorsque l'on commence à avoir des doutes sur la durée de vie des piles du Portfolio ou de ses cartes mémoire. Vous aurez impérativement besoin d'une extension parallèle ou série afin de connecter votre Portfolio sur une autre machine. Si vous n'en possédez pas, il est possible d'utiliser un lecteur de cartes mémoire pour PC de bureau, ce dernier devant posséder un emplacement pour cartes ISA (ce connecteur n'existe plus sur les cartes mères fabriquées à partir de l'an 2000 environ).



Inutile de signaler que ce lecteur est à la fois rare et hors de prix.

Alors, port parallèle ou série ? A moins d'utiliser un Mac, je vous recommande un port parallèle. En effet, il n'existe (à ma connaissance) aucun logiciel de transfert pour Mac qui exploite le port parallèle. Et encore, il doit s'agir de Mac anciens puisque les machines récentes ne possèdent pas de port parallèle. Dans ce cas, pas de chance, aucun moyen de transférer vos données. Le plus simple et le plus économique serait d'utiliser un ST.

A propos du ST, justement, vous pouvez librement choisir entre le transfert par port parallèle ou port série. Si votre Portfolio est équipé d'un port série, il vous faudra seulement le relier à votre ST via un cable null-modem et utiliser STTrans. Ce logiciel est compatible TT et probablement Falcon (je n'ai pas d'interface série pour le tester). Et si votre Portfolio ne possède qu'un port parallèle ? Pas de



Strider

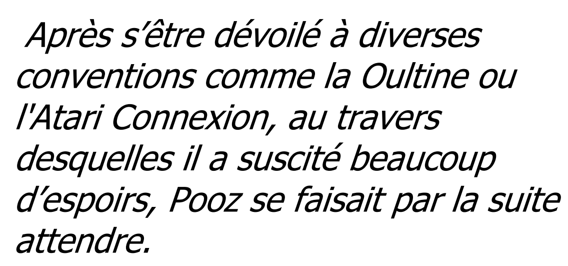
souci, il faut utiliser Portlink et un câble spécifique. Le schéma de construction de ce câble est disponible dans l'archive du programme. Chaque côté du câble ne nécessite que cinq fils, ce ne devrait pas être trop long à fabriquer.

Enfin, le PC. Concernant Linux, je n'ai pas trouvé de logiciel de transfert spécifique, mais une connexion Xterm via le port série devrait être satisfaisante. En effet, n'oublions pas que le Portfolio est un PC sous DOS à l'origine, ce ne sont pas les logiciels de communication qui manquent ! Sous MS-DOS et Windows 95/98, vous pouvez utiliser soit l'ancestral FT.COM, soit FolioLink 95 (Windows uniquement). Dans les deux cas, vous aurez besoin d'un câble parallèle. Et Windows 2000/XP ? Les choses se corsent, car ces systèmes n'apprécient pas les programmes qui accèdent directement au port parallèle du PC. Certes, il est toujours possible de *booter* depuis une disquette DOS, mais c'est pénible et fastidieux. Sachez qu'il existe plusieurs programmes pour Windows qui permettent d'utiliser le port parallèle, sans que 2000 ou XP ne râle. Certains sont commerciaux ou sharewares, mais j'en ai trouvé (et testé) un qui est gratuit : UserPort. A noter qu'il convient également pour faire fonctionner Parallel Copy (logiciel de transfert entre Atari et PC). Vous pouvez télécharger UserPort ici :

www.mattjustice.com/parport/userport.zip

Pour finir, tous les logiciels de transfert cités sont disponibles sur plusieurs sites Web. L'un d'entre eux étant celui de Palmzip : *www.palmzip.de/palmzip/soft.htm.*
Nous en avons terminé avec ce dossier Portfolio, en espérant que cela vous aura servi à (re)découvrir cette fabuleuse machine hors-normes. Pour exploiter son potentiel, rien ne vaut de bons logiciels et de bons sites web. Voici quelques adresses utiles, en sachant que Google reste votre ami :
www.umich.edu/~archive/atari/Portfolio
www.atari-portfolio.co.uk/
www.portfolioclub.de/

Pooz



Xerus

Après s'être dévoilé à diverses conventions comme la Oultine ou l'Atari Connexion, au travers desquelles il a suscité beaucoup d'espoirs, Pooz se faisait par la suite attendre.

D'autant plus que ce n'est un secret pour personne, les sorties sur la plateformes 16/32 Bits d'Atari sont aujourd'hui aussi rares que des saphirs, l'attente était donc décuplée.

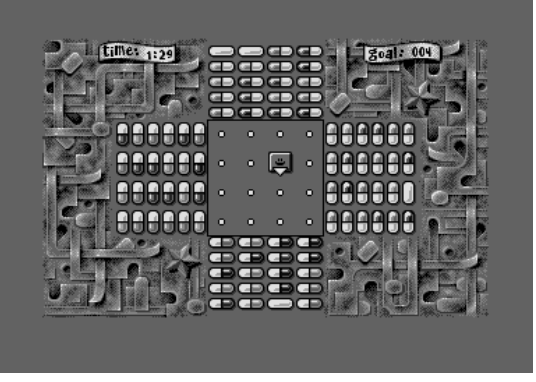
Heureusement ce jeu est enfin sorti de son cocon et à événement quasi exceptionnel, test qui ne le sera pas moins !



Le calme avant la tempête

Des origines connues

Si vous lisez de droite à gauche le titre du jeu vous obtiendrez logiquement (!) le mot suivant: Zoop. Pourquoi ce petit jeu de mots avec vous chers lecteurs?
Et bien tout simplement parce que derrière ce nom se cache le jeu sur lequel se base Pooz ! Ce dernier étant, à quelques nuances près, une conversion d'un titre de HookStone Ltd sortie il y a de cela 10 ans.
On peut toutefois constater qu'il s'inspire un peu de Plotting/Flipull, un jeu d'arcade à succès de Taito et qui a vu moult conversions dont une sur



Non ce n'est pas la fin, juste le mode Time Attack.

ST. Si vous avez donc joué et aimé ce dernier, il y a de fortes chances que ce soit également le cas avec Pooz, même s'il mise moins sur la réflexion et plus sur l'action.

Comment ça marche?

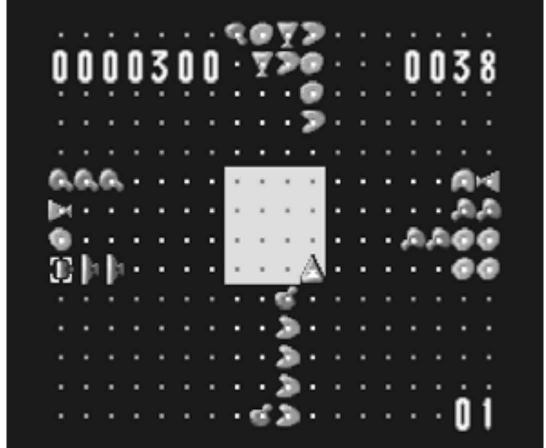
Le but est simple et vieux comme le monde puisque vous devez défendre un territoire d'une invasion imminente. Ce n'est pourtant pas un énième Space Invaders qui vous est proposé mais un jeu de type 'puzzle' avec une petite touche de réflexion. Concrètement vous êtes une sorte de curseur qui peut se mouvoir verticalement ou horizontalement dans une grille carrée 4x4, ce qui implique donc 4 fronts à protéger avec en tout 16 colonnes d'où peuvent venir la menace.

Les assaillants sont représentés sous formes de pilules, ces dernières étant affectées d'une seule couleur parmi orange, rose, bleue ou verte. Votre curseur démarre avec une de ces couleurs et, si ce dernier est par exemple rouge, une pilule de même couleur pourra être détruite si vous vous placez en face d'elle en déclenchant l'attaque. Si vous faites face à une pilule d'une autre couleur, par exemple verte,



Pooz

Xerus



Le papa de Pooz !

alors vous pourrez en actionnant votre curseur, échanger de couleur, la pilule devenant rouge et vous tout vert... D'ailleurs ce sera peut-être la couleur de votre tête en voyant à quelle vitesse vous perdrez lors de vos premières



Si vous obtenez ces scores c'est que vous êtes un champion !

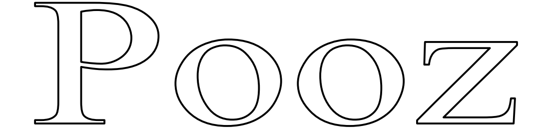
parties ! A noter qu'en cas de pilule détruite, votre curseur prendra la couleur de la pilule qui se trouve juste derrière elle. Vous allez donc être confronté à l'addition, face à vous, petit à petit, de pilules sur chaque colonne ; addition qui s'accélérera au fur et à mesure des stages que vous aurez franchi. En ce sens que pour finir un niveau il vous faudra détruire un nombre précis de pilules, nombre indiqué en haut de l'écran.

Il est également possible de réaliser des *combos*, c'est à dire l'élimination de plusieurs pilules en même temps soit parce que l'occasion se présente à vous (l'ordinateur posant aléatoirement les pilules et le hasard faisant parfois bien les choses) soit parce que vous aurez organisé les colonnes pour détruire plus de pilules d'un seul coup. Il suffit simplement qu'au moins 2 pilules côte à cote d'une même colonne aient la même couleur. Le plus grand *combo* possible est la disparition de 6 pilules pour les deux fronts horizontaux ou 5 pour les fronts verticaux. Ce dernier cas pourrait se produire si vous êtes submergé ou si vous prenez le risque d'attendre ce fameux chiffre 5 ou 6, méthode très dangereuse car la prochaine pilule rajoutée sera évidemment dans votre camp. Ce qui signifie, hélas, que vous aurez perdu la partie... Au passage pour ceux qui s'intéressent au score, vous gagnerez plus de points à faire des combos que de dégommer une pilule à la fois car pour ce dernier cas vous gagnerez 10 points pour une détruite alors qu'une ligne complète vous en offrira 500 !

Si vous n'avez rien compris à toutes ces explications alors lisez la notice animée puisqu'elle est intégrée dans le jeu (rubrique *rules*) ou jouez y, la pratique valant parfois mieux que de longs discours !

Choisissez et périssez !

En solo Pooz vous propose 3 choix, la partie simple comme expliqué précédemment, une partie où vous



Xerus



Sans eux vous n'auriez pas Pooz entre vos mains !

pourrez choisir la vitesse, au départ, d'accumulation des pilules ainsi que leur nombre sur le plateau (à réserver aux hardcore gamers !) et un mode spécial appelé Time Attack.

Dans ce dernier mode, une exclusivité puisque n'existant pas dans Zoop, tout le plateau est déjà envahi et votre but sera en temps limité (un chrono étant affiché à l'écran) de récupérer des pilules blanches dissimulés parmi les pilules classiques. Le chiffre de pilules blanches à viser augmentera au fil des niveaux.

Ce mode de jeu est vraiment une bonne idée car vous passez en quelque sorte d'agressé à agresseur ! Petit bémol, il n'y a que 9 niveaux et ils sont de surcroît trop facile à achever.

Si un mode solo a été évoqué en amont c'est qu'il y a évidement un mode multi-joueurs, en l'occurrence 2 joueurs en même temps. Là encore 3 choix s'offrent à vous : soit un mode en coopération où vous unirez vos forces pour repousser le plus longtemps possible l'ennemi, un mode un contre un (chacun ayant son axe à gérer) et un autre plutôt original où l'on vous donne pour objectif de réaliser un *combo*, le premier qui le réussira empochera alors la victoire.

Il y a toutefois un fait gênant dans le mode un contre un, celui qui jouera sur l'axe vertical sera désavantagé puisque les pilules n'ont que 5 lignes à franchir avant d'arriver à vous alors que sur l'axe horizontal elles sont au nombre de 6…

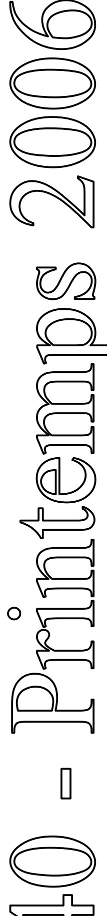
Pire encore, l'ordinateur dispose souvent plus de pilules dans ce camp déjà défavorisé, ce qui n'est pas très logique et renforce encore la non-équité de ce mode. Bref si vous êtes des joueurs de même force, passez votre chemin ! Un mode en écran splitté ou réseau aurait pu par exemple palier à ce problème. Heureusement il reste 2 autres modes de jeux...

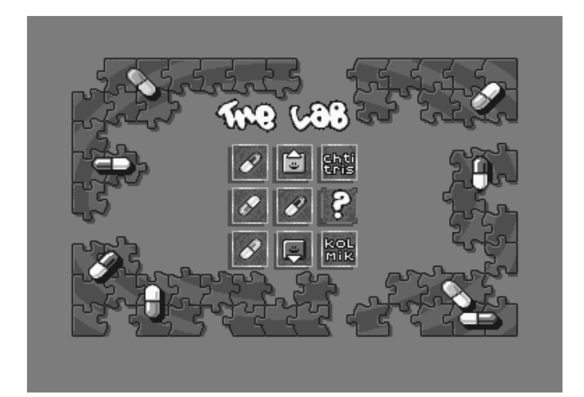
Des récompenses !

Pour vous encourager à persévérer dans ce jeu une partie annexe appelée The Lab, qui peut être sélectionnée dans le menu principal, vous offre des récompenses à glaner. Elles sont au nombre de neuf et peuvent varier du tout au tout puisque de graphismes commentés vous pourrez tomber sur des choses plus interactives comme des jeux ! Vous constaterez d'ailleurs un hommage au maître de la catégorie ! On les gagne de différentes façons, en finissant le mode Time Attack pour l'un d'entre eux, en franchissant un certain nombre de niveaux, en atteignant

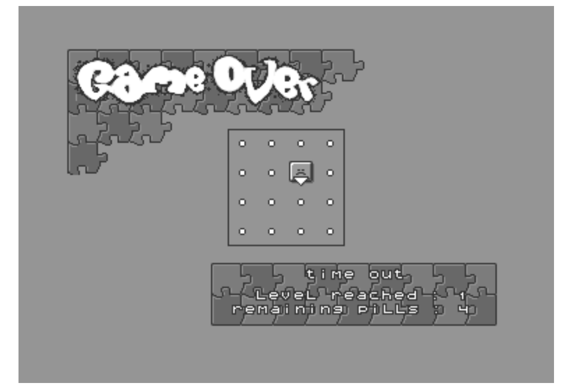
Pooz

Xerus





Qu'est-ce qui se cache derrière ces items durement gagnés ?



Ne perdez pas espoir, des cadeaux sont à la clef.

un score certain ou en battant ceux des jeux qui vous sont offerts !

Ce principe d'offrir une page comportant des cadeaux est souvent présent dans les jeux de Reservoir Gods et c'est une très bonne idée que de l'avoir reprise ici.

Un conseil pour mettre le maximum de chances de votre côté, jouez au clavier !

Réalisation de premier ordre

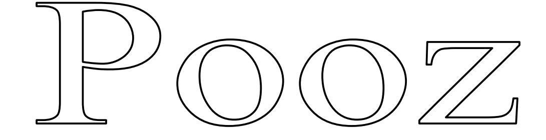
Dès la page de présentation on constate tout de suite qu'un soin particulier a été apporté au design et cette première impression se confirmera par la suite un peu partout dans le jeu. C'est ainsi que vous verrez des effets d'apparitions (par exemple des *fading*), de transitions ou de petites animations ici et là et ce, jusque dans des coins peu visités comme le mode pause puisque vous aurez le droit à un logo dessinant le mot pause, ce dernier composé de pilules oscillant de haut en bas !

Graphiquement l'oeil est charmé, les limitations de ces vieilles machines (20 ans pour le ST ! Il y a même un Hors Série pour célébrer ça ...) n'ont pas été un frein. Cela est dû au talent certain des graphistes qui maîtrisent parfaitement la technique du tramage, méthode qui rend si bien sur un écran cathodique et permettant ainsi de simuler plus de nuances que n'offrent les 16 couleurs simultanées du *Shifter*. Les différents éléments graphiques sont bien dessinés, on peut tout juste reprocher une page de présentation un peu trop sobre et qui après coup rend plutôt perplexe quand au rapport avec le jeu en lui même !

Les musiques sont nombreuses et leurs mélodies plutôt agréables.

Le seul reproche étant que lors d'une même partie ce sera toujours la même qui parviendra à vos oreilles, elles ne s'intervertiront pas. Certains pourront regretter également de ne pas écouter des musiques à bases d'échantillons digitalisés (MOD), plus dans l'air du temps.

Fait remarquable, ce jeu fonctionne du simple ST en passant par des machines plus exotiques comme le MegaSTE ou TT jusqu'au Falcon030 ;



Xerus

ce qui veut dire qu'aucun Atariste ou presque (qui utilise un ST Book pour jouer ?) n'a été oublié en chemin.

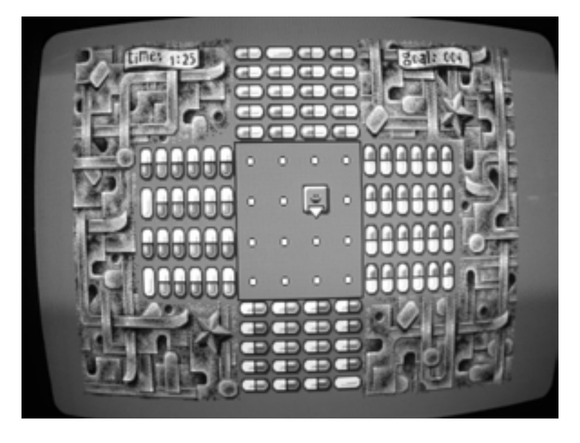
Mieux encore, ceux qui disposent d'un STE ou d'un Falcon pourront profiter du Blitter et du son DMA (seulement pour les bruitages) afin d'améliorer quelque peu les effets graphiques ou sonores. Certains seront peut-être déçus de ne pas voir le Falcon exploité à sa juste valeur mais pour un tel jeu c'est encore pardonnable, nous n'avons pas non plus à faire à un *shoot'em up* ou un jeu d'aventure ! Et n'oublions pas que c'est une production amateur fait sur les maigres temps libres que peuvent avoir les uns ou les autres, il fallait faire un choix et c'est le bas de la pyramide qui a donc été privilégié.

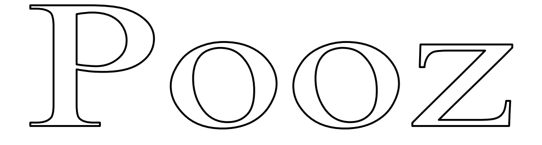
La seule restriction sera qu'il vous faudra obligatoirement 1 Mo pour y jouer. Selon les machines, tous les périphériques exploitables peuvent être utilisés. Ainsi, vous pourrez donc jouer avec une manette sur les célèbres ports DB9 (ceux là même qui ont commencés leur carrière sur VCS 2600), un PAD Jaguar ou Falcon sur les machines pouvant accueillir ce type de périphériques ou enfin le clavier. Ce dernier semblant être le moyen le plus précis et le plus rapide pour atteindre des sommets ! (NDLR : je confirme c'est 1000 fois plus agréable que de s'user les poignets sur les joysticks ultra rigides de l'Atari 2600. Hein, Strider ?!)

Enfin n'oublions pas que vos scores seront sauvegardés, ce qui est plus qu'appréciable. On pourra juste faire la fine bouche en disant qu'il manque le nombre de niveaux atteints ainsi qu'une passerelle Internet pour faire partager ses exploits (!), ce qui aurait soulevé encore un peu plus l'émulation autour de ce jeu.

Une bonne adaptation?

Graphiquement, le défi a été relevé haut la main et ce pour deux raisons. La première étant que toutes ces consoles partagent le même graphisme, il n'y eu aucun changement tout au long des adaptations et comme à la base le jeu est plus que sobre, pour ne pas dire moche, il aurait été difficile et désolant de faire pire ! La deuxième raison venant des graphistes derrière Pooz, ces derniers sont loin d'être novices (ils oeuvrent avec succès sur la scène des démos) et ont assurément montré qu'ils ne l'étaient pas au travers du jeu en question. Pooz est au-dessus de la mêlée et ça se voit ! Notons tout de même que les parties dans Zoop sont plus dynamiques visuellement parlant, le curseur va chercher lui même les pièces, celles détruites se





Xerus

transforment et vont directement se 'morpher' dans le score, ces mêmes pièces ont leurs propres animations quand elles sont poussées, etc.

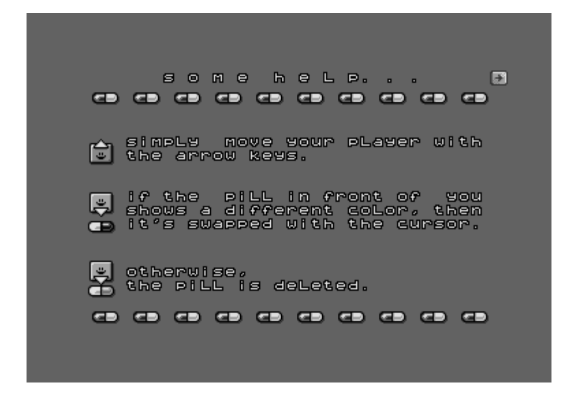
Pour la partie musicale tout dépendra des goûts mais le thème principal de Pooz s'approche de celui des versions 32/64 Bits, c'est à dire orientée bossa nova bien que des musiques jazz ou salsa sont aussi présentes dans Zoop.

Au niveau *gameplay* et jouabilité c'est là qu'il y a schmilblik ! Le gameplay de Zoop est bien plus riche car tout au long des niveaux vous rencontrez, parmi les objets à détruire, divers bonus. Certains pouvant pulvériser une colonne colonne entière, d'autres tout un ensemble de pièces dentiques, etc.

Mieux encore, un bonus particulier permet, si vous avez réussi à en réunir 5, de détruire l'ensemble des objets à l'écran. Lorsque vous êtes acculé, ce bonus vous offre donc la chance de repartir de plus belle. Tout ceci n'existe pas dans Pooz et généralement lorsque vous êtes à l'agonie il n'y aura aucun moyen de s'en sortir. Un autre point change fondamentalement la façon d'aborder le jeu, il s'agit de la manière dont la machine dispose les pièces sur le plateau. Dans Zoop, premier du nom, les pièces sont rajoutées en haut des colonnes et poussent toutes les autres d'un cran vers vous. Dans Pooz une pièce est rajoutée devant une pièce existante. Ce qui fait que dans la version Atari, quand les choses se compliquent, on a plus l'impression de subir que de construire une réelle stratégie…

Effet pervers de cette nouvelle méthode de rangement, il se peut également que lorsque vous allez chercher une pilule pour aller détruire une autre de la même couleur, vous vous retrouviez d'un seul coup d'un seul avec un curseur fraîchement coloré ne servant plus à rien puisqu'une nouvelle pilule d'une couleur différente aura subitement prise la place de celle que vous vouliez détruire...

De plus, vous pouvez l'espace d'un instant croire que vous avez détruit la pilule en question alors qu'il n'en est rien puisque que vous venez seulement de changer de couleur ! Le jeu devient de ce fait plus dur et votre vigilance est donc mise à plus forte contribution. Par ailleurs la reconnaissance des objets se fait uniquement par la couleur là où Zoop propose différents objets avec chacun leur couleur. Le cerveau humain est tel que certaines personnes sont plus à même de reconnaître et de retenir très rapidement une forme plutôt qu'une couleur et vice versa. Zoop a



Une chouette notice...

Xerus

réglé le problème en proposant les 2 reconnaissances là où la version Atari ne joue donc que sur la couleur ; le studio HookStone Ltd aurait-il pensé également aux daltoniens ?

Des petites touches ont été aussi distillées de ci de là pour améliorer encore la jouabilité. Zoop vous indique quelle colonne va être poussée par une pièce (ce qui permet d'anticiper un peu) et lorsque qu'une colonne est remplie entièrement, la partie du camp qui pourrait être envahie va se mettre à clignoter avec un bruitage caractéristique, vous avertissant donc qu'il faut s'occuper au plus vite de celle-ci sous peine de Game Over. Or sous la précipitation et le stress ces indications peuvent vous sauvez la mise !

Tout ceci est donc encore absent de Pooz…

Enfin comme si ça ne suffisait pas, une partie est plus motivante car les niveaux sont biens découpés. Dans Pooz la seule chose que vous vous apercevrez en changeant de stage est l'accélération des pièces. Avec Zoop père il n'en est rien, la couleur et le décor du niveau va changer, la musique en fera de même et il y aura un petit temps d'arrêt qui vous permettra de souffler un court moment.

D'ailleurs le mouvement du curseur plus fluide peut soulager votre main en ayant moins de manipulations à exécuter, ce qui n'est pas le cas dans Pooz où chaque déplacement signifiera un coup à donner sur le joystick ou le clavier. Votre serviteur perd d'ailleurs plus par la fatigue de sa main que de la difficulté proposée, ce qui est au final assez frustrant. En contre partie la jouabilité semble plus précise dans sa version Atari, au moins ça de gagné !

Bref un gameplay plus riche, une jouabilité mieux pensée et une difficulté moins prononcée chez Zoop, du moins dans ses premiers instants, font que Pooz reste malheureusement un cran derrière son ancêtre.

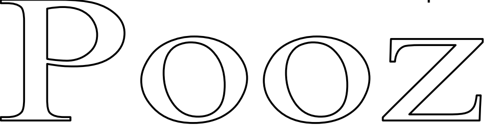
Il est temps d'achever la pooz...

Pooz est un 'puzzle game' qui ne contestera assurément pas la suprématie du maître Tetris et même s'ill est par certains côtés un peu moins bon que son aîné, sur lequel il s'appuie en grande partie, il fait assurément partie des meilleurs jeux du genre disponibles sur la plate forme micro 16/32 bits d'Atari.

Sans oublier que Pooz restera le meilleur jeu sorti de cette cuvée 2005. Donc bravo à leurs auteurs. Impulsé par Cooper, le programmeur, ce premier jeu est au final une réussite et le futur s'annonce donc très enthousiasmant puisque qu'un autre est en préparation, pour l'année 2006.



Cooper en personne présentant son jeu à l'AC2006

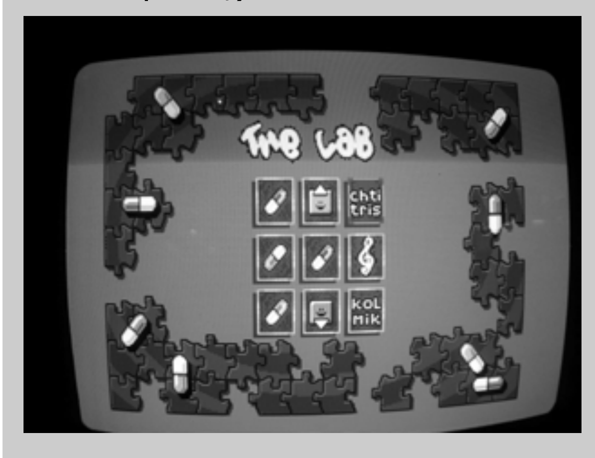




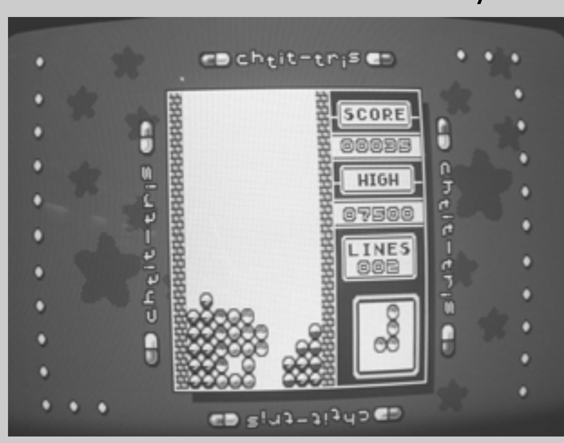
Pooz

RayXambeR, maxi CoopeR !

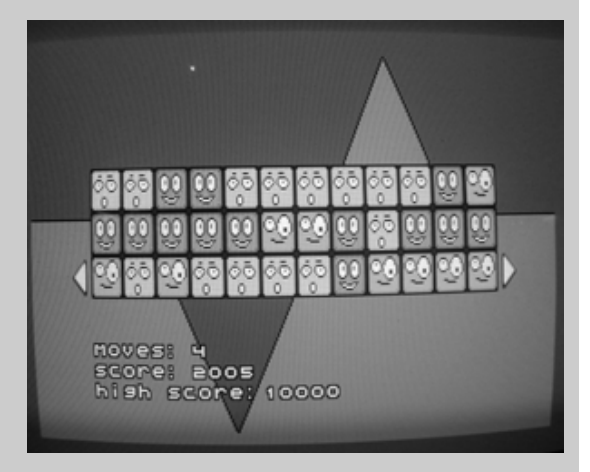
La version fournie par Cooper aux bêta-testeurs, comporte quelques ajouts intéressants, rendus accessibles par l'appui sur la touche "T" du clavier à l'écran titre du jeu. Ensuite, un tour dans "The Lab" et à vous les joies de petits jeux cachés. On pourrait même les qualifier de Mini Cooper ! ;)



Pour commencer, une version de Tetris, appelée *Chti-tris*. Celle-ci est très sommaire et reprend le Tetris original, à savoir que l'on ne peut pas faire descendre progressivement les *Tetraminos,* cela est forcément fait d'un coup, à la manière du TTris de la Lynx. Déstabilisant pour qui a prix l'habitude des versions Gameboy...

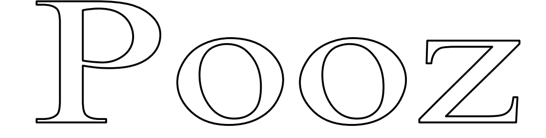


Le deuxième jeu s'appelle *Kolmik*. Le concept est original : trois lignes de 12 têtes (mauves, vertes ou bleues) et un certain nombre de mouvements latéraux autorisés. Le but consiste à éliminer des colonnes de trois têtes de même couleur. Lorsqu'un déplacement permet d'éliminer une colonne, le nombre de mouvements reste le même. Si cela n'élimine rien, on perd un mouvement au compteur. Dans le cas où plusieurs colonnes disparaissent simultanément, cela augmente le nombre de mouvements. Intéressant mais les parties peuvent vite devenir interminables avec un peu d'attention.



Aussi un *sound test* est présent. Sympa pour se délecter des musiques entraînantes que contient le jeu.

Allez ne soyez pas tristes, ces jeux existent aussi dans la version "officielle" du jeu mais accessible moins facilement ! Le bêta testeur étant "bêta" on lui mâche le travail ! ;)





RayXambeR

L'ensemble de ces jeux a été testé sur powermac G4 sous environnement MagiCmac. Programmes de Patrick Maury - patrick.maury@free.fr (bibliothèque XGem et routines graphiques de Eric Reboux)

Tetris II est le dernier jeu en date de Patrick Maury (voir précédent numéro) décidément productif pour adapter de grands classiques à l'interface Gem. Sans fioritures, l'ensemble est assez joliment exécuté. La configuration des touches, bien que cela soit prévu dans le menu, ne peut être changée.



Sous MagiCMac cela aurait été appréciable car on joue avec le pavé numérique (là où se trouvent les flèches sur Atari) et non avec les flèches des claviers mac. Un petit peu dommage car cela demande un temps d'adaptation. Autre point qui pourrait être intéressant, mais pourquoi pas dans une prochaine version ?, serait de s'inspirer du Tetris de la WonderSwan Color qui propose une ingénieuse fonction "hold" permettant de mettre de côté une pièce géométrique pour l'utiliser plus tard à bon escient. Ou bien encore ajouter un mode chrono avec comme objectif de mettre le moins de temps possible pour faire 40 lignes, etc.

Mais en l'état ne boudons pas notre plaisir, Tetris II est très bien fait et gratuit. Mais le manque de modes de jeu nuit à sa durée de vie.

Strider et RayXambeR

La cinquième édition du salon de la création numérique et de l'informatique alternative s'est déroulé pendant les trois jours du dernier week-end d'octobre, profitant ainsi du pont du lundi 31. Trois jours de folie et de bonne humeur, suivies par environ 160 personnes, principalement des habitués mais aussi quelques nouveaux venus.

Qui était présent ?

Comme les années précédentes, les amigaïstes sont venus en force pour montrer ce dont leurs machines sont capables. Revendeurs, associations, *demomakers* ou tout simplement passionnés, beaucoup ont répondu à l'appel. Les PC sous Windows étaient plus nombreux que d'habitude, au détriment des Atari, malheureusement. A noter également une recrudescence de Mac Mini : la petite bête d'Apple serait-elle victime de son succès ? Côté ataristes, notons la présence de MJJ Prod et d'une bonne partie de l'équipe de STMag. Shazz de MJJ Prod était en train de programmer un logiciel sur la PSP de Sony pour écouter des musiques soundchips provenant du ST, de l'Atari 800, du C-64 ou encore de la console NES.

Le coin conférences

Des conférences eurent lieu dans un coin de la salle principale, comme à l'accoutumée. Celle concernant l'état d'avancement d'AmigaOS 4.0 rencontra un franc succès. Les spectateurs pouvaient voir les progrès réalisés depuis la


Le coin atariste

présentation de l'an dernier. Sur Atari, on est loin d'avoir une telle activité sur le plan logiciel, probablement parce que les utilisateurs et les développeurs sont bien moins nombreux. Un développeur sur Amiga a présenté un visionneur de présentations PowerPoint/ Il a fourni un travail titanesque. En effet il faut savoir que les informations sur les produits Microsoft sont rarissimes, voire inexistantes. Autre conférence intéressante, celle concernant ZetaOS. Il s'agit d'une version libre de BeOS. Un futur concurrent de poids pour Windows ? Parmi les autres présentations, citons celles concernant les logiciels sous Linux, le Pegasos et quelques logiciels Amiga passés au crible.

Les compétitions

Autre attraction du week-end : la création numérique et les compétitions. Les productions étaient rares mais de meilleure qualité que l'an dernier. La démo arrivée à la première place fonctionne sur AmigaOne, il s'agit de "One : Geometry" du groupe Universe. Une démo d'une grande force visuelle,

Strider et RayXambeR

avec quelques effets techniques d'excellente facture. Pas de démo Atari cette année, mais signalons la toute première démo Amiga 1200 de Tobé du groupe MJJ Prod. Bien qu'il soit atariste au départ, Tobé a réalisé un écran complet en seulement trois jours, sans rien savoir de la programmation sur Amiga. Ceci dit, il a annoncé prendre bien plus de plaisir à coder sur Atari que sur Amiga ;-) Il est d'ailleurs reparti avec le prix de la meilleure intro : un ST, un lecteur Megafile 44 et sa dizaine de cartouches entre les mains.

Le jeu !

Toujours représentées mais jamais en très grand nombre malheureusement : les consoles ! Au programme : plusieurs Dreamcast où Soul Calibur, Zero Gunner et Ikaruga avaient la préférence des *gamers*, des GameCube et aussi des consoles moins récentes comme une Nec Pc-FX qui, malheureusement fonctionnait mal. Adieu la partie de ZeroIgar, snif. Une NeoGeo et son adaptateur Phantom pour les jeux MVS (Ninja Commando, Spin Master, etc.) et RayXambeR, fidèle à lui-même, avait amené son lot de consoles "exotiques" telles une Nec TurbographX-16 et quelques jeux spécifiques à ce format comme Ghost Manor ou Talespin, une Amstrad GX4000 et ses superbes jeux (non je plaisante), une mises en évidence en fin de compte. L'aspect console et *retrogaming* mériteraient d'être approfondis. Mais le jeu a aussi



Un jolie Accorn

été représenté sur ordinateurs avec Pooz (voir test par ailleurs) et du jeu 100% japonais sur MSX2 ! Ce dernier a attiré du monde. Il faut dire que Vampire Killer, Bubble Bobble, Sky Jaguar, ou Nemesis ne comptent pas parmi les plus mauvais jeux jamais créés !GameGear, une Game.Com inconnue de tous. A côté de tout cela, on pouvait parler portables avec principalement la Lynx qui, à deux jeux près, comptait la ludothèque complète de la console (merci à Fred des MJJ Prod et Kal-L !). La Nintendo DS et la PSP étaient aussi présentes mais peu

Soirée Halloween

Grande surprise le dimanche soir : les organisateurs avaient mis sur pied une soirée halloween. Ils s'étaient déguisés pour l'occasion et nous eûmes droit à un repas avec de la soupe au potiron aux lardons et de la mousse au chocolat. Une ambiance à la fois festive et morbide en raison de la nature de l'événement. Les autres repas n'étaient pas en reste : pâtes à la carbonara, paëlla, le tout avec des bouteilles de rouge et de rosé régionaux (il faut dire que Tain L'Hermitage est connue pour ses vins).

Rendez-vous est pris pour l'Alchimie VI, à laquelle il serait bon que d'autres ataristes se joignent et viennent avec des... Atari !





Strider

Il s'agit d'un concert de musique électronique *low-tech* (par opposition à hi-tech) qui s'est déroulé le 12 novembre à Grenoble, de 22h à 4h30. Comme j'habite dans les environs, l'occasion était trop forte et, accompagné par deux compères ataristes, nous nous rendîmes dans une petite salle de spectacles. Avec comme objectif de nous décrasser les oreilles de toute cette soupe commerciale qu'on nous sert à la radio et à la télé.



Le flyer annonçant l'événement

Soundchip?

La musique soundchip, appelée aussi *chiptune* ou *chipmusic*, c'est celle que l'on entend dans la plupart des démos et des jeux sur ST. D'où l'idée pour certains, surfant sur la vague de la nostalgie et du *revival*, de composer leurs propres musiques et de participer à des rassemblements. Les premiers concerts apparurent en 2000. ST-Rash Microparty, comme son nom l'indique, faisait la part belle à l'Atari ST mais aussi à la GameBoy.

Plein les oreilles

Le choix des groupes et des artistes présents lors de cette soirée était éclectique. Beaucoup de styles de musique : house, acid house, punk, hardcore. C'est Divag qui a ouvert le bal en alternant entre ST et GameBoy. Ce groupe utilise le logiciel MaxYMiser sur un 1040 STE pour composer ses musiques.

Ensuite, d'autres groupes ou artistes ont défilé les uns après les autres, les doigts sur le clavier de leur Mac portable ou de leur GameBoy. Bacalao, un artiste Suisse survolté, a fait une prestation remarquée avec de bonnes musiques. D'autres sont venus déguisés, ce qui rajoutait une petite touche d'humour.

Divag sur scène

Drop Da Bomb

Le clou du spectacle était, pour nous autres ataristes, la venue du groupe Drop Da Bomb et tout particulièrement de Stu, bien connu des amateurs de démos ST. Un grand gaillard vêtu d'un t-shirt Atari bleu, sa tête coiffée d'une carcasse d'écran en guise de casque. Il est passé en dernier, aux alentours de 4 heures du matin (dur fut le réveil le lendemain...). Stu a mixé ses meilleures musiques, seules la première et la dernière n'étant pas de lui. A noter que ses productions sont disponibles sur le site de Drop Da Bomb : *www.dropdabomb.org*

Stu utilisait deux ST : un STF et un Mega ST. Tous deux faisaient tourner STj, un logiciel écrit par un autre compositeur de *chiptunes*: Gwem. Ce logiciel *Strider* permet d'enchaîner des musiques, stockées sur disquette ou disque dur, de changer leur tempo, de rendre des canaux sonores muets (rappelons que le ST en possède trois), de définir et rejouer des boucles, etc. Le tout sans avoir besoin d'un écran lors de la prestation sur scène.

Il serait intéressant de dire un mot sur le Mega ST de Stu. Il a modifié lui-même sa machine pour accéder directement au YM à l'aide de potentiomètres. Rappelons, pour ceux qui n'auraient pas lu le hors-série spécial 20 ans, que le YM est



Stu et son Mega ST "fait maison"

Strider

le nom donné au coprocesseur sonore du ST. Ce projet a pour nom Ymixer. L'intérêt : modifier en temps réel le rendu sonore du YM ! Stu a diffusé sur son site des explications techniques et des photos de son Ymixer : www.dropdabomb.org/stu/ymixer

Conclusion

Pour finir, le concert s'est déroulé jusqu'à une heure tardive, sans incident malgré lavente d'alcool au bar. Malgré quelques problèmes de larsen et de basses parfois trop fortes, nous avons passé près de six heures à écouter des musiques soundchips. Elles étaient à la fois originales et familières puisque très proches de



Stu en pleine performance

ce que nous entendions depuis des années sur ST. Cela m'a donné envie d'essayer STj, le logiciel utilisé par Stu. Sa prise en main est facile et donne de bons résultats (il reste à investir dans une table de mixage !). Voici le lien vers STj (de plus, il est gratuit) : http://preromanbritain.com/stj/

Ailleurs en Europe

Quelques jours après, un autre concert eut lieu à Stockholm. Quatre ataristes y participèrent : Marcer, Dubmood, Crazy Q et gwEm. Des photos se trouvent sur le site de DHS : http://files.dhs.nu/files_pics/ymrockerz
Le phénomène *chiptune* étant en pleine expansion, d'autres concerts auront lieu un peu partout en Europe. En France, la plupart des concerts se tiennent sur Paris, ils sont recensés sur le site www.parishq.net. En Suède, par exemple, le site de Microdisko donne des informations sur les concerts dans ce pays : www.microdisko.net. Enfin, d'une manière plus générale, le site Micromusic fournit beaucoup d'informations sur la *chipmusic* et les dates de prochains concerts en Europe : www.micromusic.net.

GT Turbo

Programmez votre console Atari avec... un Atari pardi !



Atari a fait des consoles, souvent géniales d'un point de vue technique mais fort souvent des bides commerciaux (hormis la VCS2600). La Jaguar n'a pas dérogé à la règle. Cependant elle bénéficie d'une seconde vie par le biais de passionnés qui continuent de la faire vivre. Quel rapport avec nos Atari ? Tout simplement que ceux-ci sont plus qu'habilités à être utilisés pour développer sur cette machine !

Laissons la parole à GT Turbo de JagWare, site francophone de développement Jaguar.

On dispose, pour créer un jeu, de trois puces (pour plus de détails techniques se reporter à ReVival n°30). La partie code 68000 ne sera pas évoquée ici. L'objectif de ce premier article est de faire un survol sur "comment coder sur le Gpu ou le Dsp de la Jaguar".

Pour tous ceux qui font (ou ont fait) de l'assembleur sur un ordinateur Atari, il peut y avoir une petite appréhension à l'idée d'apprendre un nouvel assembleur peut vous rebuter ? Faire peur ? C'est encore plus simple que le 68000. Exemple : move.l d0,d7

en Gpu / ou Dsp : move r0,r7

Le Gpu (Cela désignera le Gpu ou le Dsp) dispose de 64 registres séparés en deux banques de 32 registres. Ces registres (R0-R31) sont 32 bits. Très peu d'instructions travaillent en 16 voire en 8 bits. Cela présente un avantage puisqu'ainsi vous ne pourrez pas vous tromper dans les extensions des instructions. Et le plus important est que l'on ne peut pas utiliser de variables directement !

Pas de panique vu le nombre de registres ce n'est pas très grave. Même si cela rajoute une ou deux lignes de code, nous allons vous donner quelques instructions et exemples, pour vous familiariser un peu avec ces bêtes de courses :

addq #x,Rn, subq #x,Rn, moveq #x,Rn (pareil que le 68000 sauf que le X est compris entre 1 et 32 !)
cmpq #x,Rn (et oui elle existe ici !)
not Rn, neg Rn (exactement pareil que le 68000)



GT Turbo

Vous voyez que ce n'est pas difficile. Les seules choses susceptibles de vous rebuter sont les outils de développement. Là aussi soyez rassurés puisqu'il en existe plein ! Et il y en a même d'autres en développement. Vous trouverez sur la disquette du présent numéro de STMag, quelques outils et programmes. Certains existaient déjà, d'autres sont soit des versions *patchées* (Uploader CT60) ou carrément des outils "maison" (Ellipse, Topaze) et donc des exclusivités STMag !

On commence avec les programmes

Les outils obligatoires et indispensables sont : les *uploader* et les programmes pour envoyer vos créations dans la Ram de la Jaguar. Il existe *Uploader.prg*. Celui-ci est le *loader* original développé par l'auteur du kit de développement Bjl : Bastian Shick.

Ce programme fonctionne sur Stf, Ste, Mega Ste et parfois sur Falcon. Il faut envoyer, par une ligne de commande, le nom du fichier à la console. Donc soit vous l'utilisez via un *shell*, soit vous le renommez en .TTP et envoyez le nom du fichier "à la main". Sur Falcon il est possible de glisser l'icône du fichier sur l'*uploader*.

Pour les Falcons, et spécialement ceux accélérés (CT6x), étant donné que l'autre *loader* fonctionne plus ou moins bien, nous avons désassemblé Debjagpr.TOS (un *debugger* Jaguar) et récupéré la routine d'*upload*. Nous en avons aussi profité pour modifier celui-ci pour qu'il tourne sur Falcon (et aussi sur CT6x !). Celui-ci se nomme Up_falc.tos (à renommer éventuellement en up_falc.ttp)

Ensuite il existait un souci pour convertir les images au format Jag. En effet, sur la Jaguar les modes True Color ne sont pas les mêmes que sur un Falcon ou un Pc. Atari avait fourni TGA2CRY qui permet de convertir une image Tga en image format Jaguar. Mais la stabilité et le résultat ne sont pas fameux. Cela a justifié le développement de Ellipse. C'est un programme avec une interface Gem, qui permet de convertir du .TGA ou du .TRP (Escape Paint) au format vidéo de la Jaguar.

Alors que sur la disquette il devait y avoir Ellipse 0.4 vous aurez la chance de pouvoir essayer la 0.6 puisqu'au tout dernier moment, on s'est aperçu que la 0.4 était buggée sur



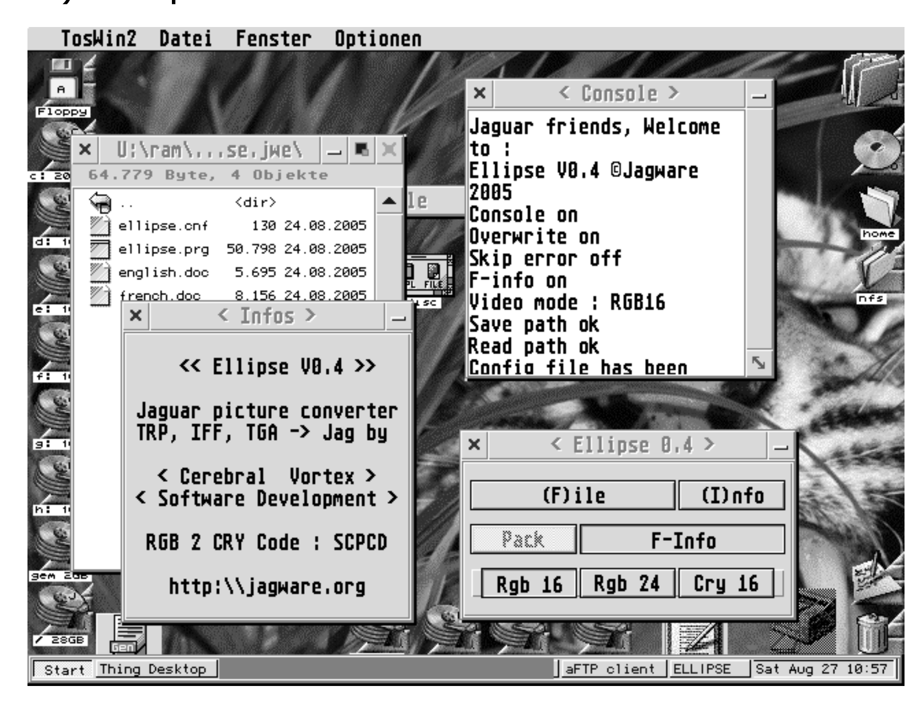
Falcon sans CT6x.
Toujours sur la disquette se trouve DEBJAGPR.TOS, debugger Jaguar de son état. Attention, il ne fonctionne qu'en monochrome. Nous avons commencé à en réaliser une version sous Gem, pour pouvoir l'utiliser dans d'autres résolutions, mais celui-ci est en cours donc pas encore de *release* !

Et en cadeau bonus, une exclusivité ST Mag : Topaze (0.0 Preview). Topaze est un éditeur de map écrit spécialement pour le développement de jeux. Celui-ci fonctionne sous interface Gem, et sur n'importe qu'elle machine Atari avec 512 Kilos de Ram. Ceci est une version peu avancée mais tout à fait utilisable (pas encore de sauvegarde) vous permettant ainsi de vous familiariser avec, et si vous avez des idées, des suggestions, des bugs, faites tout remonter à GT-Turbo@Cerebral-Vortex.net

A l'heure où vous lirez ces lignes, nul doute que ce programme aura encore avancé. Il grandit tous les jours. Encore une chance qu'il existe STMag, car aucune autre preview ne sera publiée ! Bande de veinards !

GT Turbo (du groupe avec un nom "long comme un camion" (ndlr : l'expression est de GTTurbo en personne !) : C.V.S.D. et membre de l'équipe de clowns francophones : Jagware (http://Jagware.org))

GT Turbo



RayXambeR et Strider

Alive 11



Le dernier des diskmags ST vient de paraître, plus imposant que jamais : 70 articles, 43 images, 4 musiques, pour un total de 2,62 Mo. Le tout, une fois compressé, tenant miraculeusement sur une disquette 1,44 Mo. Grosso modo, si vous n'avez pas de disque dur sur votre ST, il ne vous reste plus qu'à utiliser un émulateur. A noter que le diskmag fonctionne aussi sur TT et Falcon.

C'est Noël avant l'heure puisqu'une version jouable de Wolfenstein 3D est disponible sur le site du magazine (le jeu étant trop imposant pour être inclus). Je vous conseille de l'essayer sous TOS, sans utiliser MagiC, MiNT, NVDI ou quoi que ce soit d'autre.

Les articles sont assez variés : comptes-rendus de rassemblements, interview, tests de jeux et de démos. Les programmeurs seront ravis de lire les articles qui leur sont consacrés. Les techniques de l'*overscan* n'auront plus de secrets pour eux. Notons la présence d'articles de fond. Certains d'entre eux sont très intéressants. On y trouve par exemple des réflexions sur la productivité des ataristes et une petite étude sociologique sur les catégories de *geeks*.

L'interface est simple d'utilisation et les musiques agréables. Hélas pas d'intro dans ce numéro, mais la version jouable de Wolfenstein 3D compense largement ce manque !

Vicomte de Neurasthénie

Emmanuel Huysman réalise depuis pas mal de temps un fanzine avec son Atari Falcon et Papyrus ! Ce fanzine parle de musique "sombre" telles le gothique, le death metal, etc. Et il existe même maintenant une formule avec un CD Audio (fait sur Atari ?)

Le contenu, bien que ne connaissant qu'assez peu ce genre de musiques, paraît éclectique et traitant de sujets variés (interview, reportages, tests de CD, etc.).

De plus, ce cher Vicomte y a introduit une dose d'Atari à l'intérieur relatant quelques informations des derniers mois ainsi que quelques dossiers. Dans le dernier n°7, un dossier casse-briques sur Atari est proposé. Sympa il est dommage qu'il soit trop succinct avec quelques oublis de marque. De plus, il eut été sympa de revenir sur l'aspect historique du premier jeu du genre.

Le gros hic dans ce fanzine est l'écriture, très compréhensible mais truffée de fautes d'orthographe et de syntaxe qui gâchent un peu le plaisir. C'est dommage, peut-être n'est-il pas assez relu (et surtout par une personne différente de l'auteur) pour respecter les délais.

La réalisation est correcte (même



RayXambeR et Strider

s'il est fini "à la main" !) mais le rendu des photos est approximatif, car trop tramé. Aussi l'écriture en style gothique ne facilite pas la lecture même si nous avons bien conscience que c'est voulu par rapport au style musical chroniqué. De plus le format A4 agrafé sur le côté n'est pas le plus heureux (tirer en A3 serait plus judicieux).

Il faut donc privilégier le contenu et la passion évidente que met Emmanuel au service de ses lecteurs au détriment d'une réalisation top moumoute. Mais il est évident qu'en faisant tout seul un fanzine en entier, la tâche est ardue. Il faudrait peut-être que parmi son lectorat, certains donnent un coup de main pour relire certains articles, etc. bref l'aider !

Prix 4,5 euro avec le CD Audio ou seulement 1 euro le fanzine n&b seul.

Retrogame

Une revue de l'équipe de GameFan dont le numéro 3 vient de sortir. Il marche sur les traces de l'excellent Game Museum dont il n'aura existé qu'un seul et unique numéro. On retrouve trace de ce dernier sous la forme d'un encart avec un excellent historique sur la *GameBoy* (peut-être le meilleur article du lot ?), très approfondi. Les numéros sont épais, denses et s'améliorent. Voilà une revue qui fait bien plaisir !

A noter une partie retrogaming orientée ordinateurs. On y parle donc ST, Amiga, Amstrad, etc. Cela peut donc être intéressant pour les lecteurs de ST Magazine !

Quoiqu'il en soit, on vous encourage à acheter Retrogame rapidement et à espérer que le *retrogaming* ait une représentation en kiosque digne de ce nom.

Mais bon, n'oubilez pas que ReVival est là et que plein d'aspect des consoles alternatives sont traitées par celui-ci ! ;-)

Pirates Mag n°20



Encore un excellent numéro que celui-ci. Alors que les failles dans la carte Vitale commencent à être révélées, cela fait belle lurette que l'on a pu l'apprendre grâce à Pirates Mag ! Des articles aussi divers que des news, la Freebox, les consoles portables actuelles, etc. Tout ce qu'il faut savoir concernant le *hacking*, comment se protéger des failles, des virus (et des anti-virus !), etc.

Espérons que ce magazine arrivera à poursuivre sa route malgré l'énorme campagne de calomnie dont il a été l'objet. Difficile de vivre dans cette jungle pour un mag sans censure et sans publicité ...

www.acbm.com

JaguarCF benchmark prog by SCPCD



Wolfenstein 3D - Atari ST















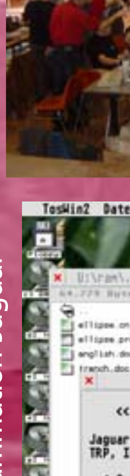

Pooz - ST et Falcon

MusicMon 2.5d

Dossier : Portfolio



Alchimie V



Atari Connexion 2006



ST Rash Microparty



Programmation Jaguar



Tetris II



Retro Game n°1



Pirates mag n°20